Ministerio de Educación
Guatemala

DIGEBI
Por la Multi e Interculturalidad

"Juego y aprendo con la numeración maya"



Juguemos lotería

Recursos:

- 29 tarjetas desplegables
- 18 cartones desplegables
- Piedras pequeñas, bolitas de papel reciclable, tapas de botellas u otro objeto
- Se sugiere que en equipo construyan una caja con material reciclable para resguardar el juego de lotería y sus piezas para evitar que se pierdan o dañen.

Cómo se juega:

- Organizar grupos de niños de acuerdo a la cantidad de cartones
- El docente será el cantor inicial

Reglas de juego:

- Colocar las tarjetas en una caja o recipiente que permita revolverlas
- El rol del cantor es sacar las tarjetas de una en una y menciona en voz alta el nombre del número del 𝋠 al 𝋳
- El juego termina al formar una **+**, una **x**, una **L** o cartón lleno, según lo decida el grupo
- Cuando se complete la primera ronda, el grupo decide quien asume el rol de cantor, así sucesivamente, las veces que sean necesarias.

¡Juguemos lotería de una manera diferente!

El juego de mesa consiste en una secuencia de cuentos escenificados, compuesto por tarjetas y cartones con la numeración maya del 𝋠 al 𝋳 y escritos en el idioma de los niños y niñas.

El docente lee los cuentos que se incluyen en la guía en el idioma materno de los niños y niñas, resaltando los números y sus representaciones de tal manera que identifiquen en sus cartones y lo vayan marcando. Este es el principal propósito para que los niños y niñas asocien las cantidades y sus representaciones numéricas. Ésta es la manera que se puede seguir con los demás cuentos.

Al finalizar, el grupo decide diferentes formas de jugar utilizando el juego de mesa.

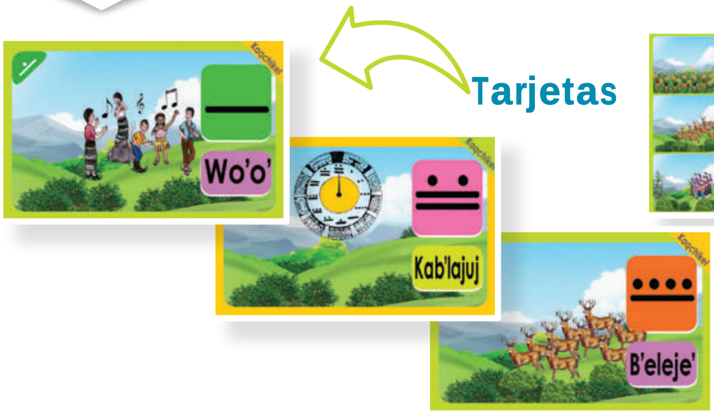
Garífuna

Distribución gratuita

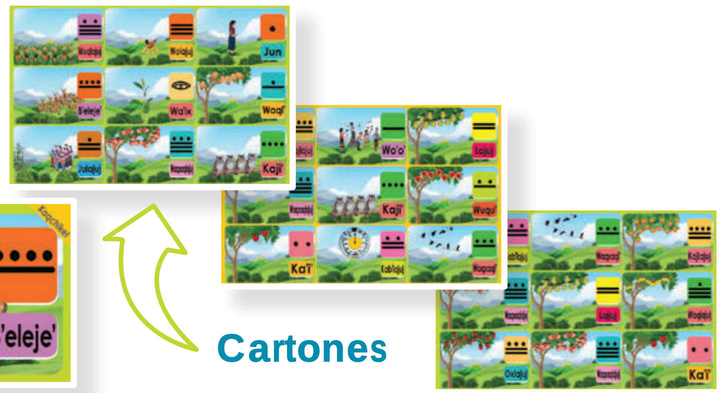
Nivel de educación

Preprimaria

Orientaciones metodológicas para el uso del juego de lotería: “Juego y aprendo con la numeración maya”



Tarjetas



Cartones

Estimado docente:

Tenemos el gusto de entregarle a usted este material para generar aprendizajes significativos y permite potenciar las habilidades de pensamiento lógico y otras habilidades en el idioma materno de los niños y niñas del nivel de educación preprimaria.

El material consiste en un juego de mesa que tiene varias utilidades; como característica principal es que contiene escenas que tienen como base la numeración maya del 𝋠 al 𝋳 escritos en el idioma materno de los niños y niñas.

Propósito:

Desarrollar aprendizajes en niños y niñas utilizando el juego de mesa como recurso pedagógico, que propicia un ambiente de libertad para jugar, explorar, observar, experimentar y comprender el mundo que les rodea; también permite la interacción con sus compañeros, con el docente; además, desarrolla el pensamiento lógico matemático, lenguaje, imaginación, creatividad, estimula la memoria visual, trabajo cooperativo, liderazgo, participación activa, responsabilidad individual y colectiva, entre otras habilidades.

Se sugiere durante el desarrollo del juego de lotería, resaltar las representaciones y concepto de la numeración maya del 𝋠 al 𝋳 en el sistema vigesimal.

Es fundamental que las actividades del juego de lotería con numeración maya, se desarrolle en el idioma materno de los niños y niñas.

Activación de conocimientos previos: Es un principio constructivista que permite aplicar diferentes estrategias de mediación pedagógica para explorar los conocimientos que los niños y niñas ya han adquirido, previo a los nuevos aprendizajes que desarrollaran en el aula. Permite situar en el contexto cotidiano a los niños y niñas.

Una de las estrategias es, formulando preguntas mediadas como por ejemplo; ¿Qué fue lo que observaron durante el camino hacia la escuela? ¿Observaron animales? ¿Cuántos animales? ¿Qué frutas observaron? ¿Qué frutas les gusta comer? haciendo énfasis en la representación de la numeración en algo concreto, es importante diversificar las preguntas relacionadas al entorno de los niños y niñas, desde su contexto y otros contextos a nivel regional y nacional.

Generar expectativas de los niños y niñas:
Es importante conocer y despertar expectativas en los niños y niñas en relación a algunos elementos que aparecen en las escenas que contienen las tarjetas y cartones. Se sugiere que el docente dibuje un cuadro de dos columnas, para conocer lo que los niños y niñas ya conocen y los que les gustaría conocer, sin perder de vista trabajar las expectativas de los niños y niñas durante el proceso de la actividad.

Como toda actividad educativa debe estar vinculada al Currículo Nacional Base y la Concreción de la Planificación Curricular Nivel Regional por Pueblos. En la contraportada pueden visualizarse las competencias que se desarrollan al realizar las diferentes actividades con el juego de mesa. El docente puede encontrarle más usos al material, por lo tanto se vincula con otras competencias e indicadores de logro del área de destrezas de aprendizaje o con otras áreas curriculares del nivel de educación preprimaria.

¡A jugar y aprender se ha dicho!

Formemos cuentos

El docente forma tres grupos, debido a la cantidad de cuentos que se presenta en esta guía, a cada grupo se les entregará un bloque de tarjetas por color, cada tarjeta está numerada e identificada por color en la parte superior izquierda, cada cuento se agrupa por color azul, verde o morado. Posteriormente el docente lee el primer cuento recalcando los números y sus representaciones, hace lo mismo con los siguientes dos cuentos. Cada grupo forma los cuentos de acuerdo a las escenas que contienen las tarjetas.

Esto indica que se puede formar tres cuentos en la actividad, posteriormente se pueden aprovechar las tarjetas para formar otros cuentos de acuerdo a la creatividad de los niños y niñas, de modo que la cantidad de cuentos resultantes se multiplicará enormemente por las distintas combinaciones posibles. ¡Qué interesante, verdad!

Permita que los niños y niñas vayan narrando el cuento como a ellos les parece mejor, tomando en cuenta las escenas que aparecen en cada tarjeta. Otra forma es que los grupos dramaticen las escenas de los cuentos formados. El docente tiene la libertad de desarrollar más actividades con estas secuencias, siempre con fines de aprendizaje.

A continuación se presentan tres cuentos para leer a los niños y niñas:

Cuento No. 𝋡

𝋡 Hace muchos años en un lugar lejano vivía 𝋡 mujer llamada Ixmukané, un día salió a pasear.

𝋢 Caminando, caminado se encontró con un joven de 𝋲 años, llamado Ixpiyakok y se fueron platicando por el camino.

𝋣 Al pasar un largo rato de pláticas y risas decidieron buscar frutos entre los árboles. Encontraron 𝋢 manzanas, 𝋣 naranjas, 𝋦 zapotes, 𝋧 mangos y 𝋪 peras.

𝋤 Se sorprendieron al ver 𝋤 búhos que fueron enviados por los señores de Xibalbá, se llama Xibalbá al mundo subterráneo. Al instante aparecieron 𝋣 coyotes.

𝋥 Se asustaron y se escondieron en 𝋡 cueva, debían hacer algo rápido.

𝋦 Después de un largo rato de espera, observaron 𝋨 gansos volando, luego vieron pasar 𝋩 venados, se alegraron mucho. De esta manera pudieron regresar a casa.

𝋧 ***Colorín colorado, este cuento ha terminado, ¿Te ha gustado?***

Cuento No. 𝋢

𝋡 Había una vez, en un lugar lejano donde vivían 𝋢 hermanos llamados Junajpu' e Ixb'alamke', uno de ellos salió a pasear a la loma.

𝋢 Después de mucho andar, se detuvo y observó una gallina con 𝋯 pollitos. Luego se encontró con su amigo Kanek, se deleitaron comiendo 𝋭 manzanas, pues debían caminar por mucho tiempo.

𝋣 Entonces se les ocurrió ir a ver los juegos de pelota que iniciaba a las 𝋬 del medio día.

𝋤 Encontraron un cruce de •••• caminos de •••• colores: uno rojo, otro negro, otro blanco y otro amarillo, al instante, 𝋨 coyotes empezaron a atacar.

𝋥 Se quedaron un momento en silencio, se escondieron entre las ramas de los árboles que tenían frutos y empezaron a contarlos, uno tenía 𝋳 frutos, otro 𝋫 y otro 𝋮. Además conocieron 𝋬 frutos que no crecen en árboles.

𝋦 Después de un rato de espera, estuvieron a salvo. Regresaron y contaron la historia a sus — amigos.

𝋧 Tan felices estaban porque todo había salido bien que cantaron y saltaron.

Cuento No. •••

• Hace mucho tiempo en un lejano lugar vivía • joven mujer llamada Ixkik'.

Un día quiso conocer otro lugar.

•• Después de mucho andar se encontró en el camino a • mono, juntos fueron siguiendo el camino que los llevaría a la milpa.

••• Mientras caminaban y jugaban por el camino, llegaron al lugar y sucedió algo muy extraño.

•••• Cuando llegaron en la siembra de la milpa solo había una mata de milpa, no había ni •• ni ••• matas. Una manada de 𝋳 toros estaban terminando las matas de milpa.

𝋥 Entonces empezaron a llamar a los guardianes de las milpas: ¡Vengan! ¡Preséntense! y se aparecieron 𝋫 guardianes.

𝋦 Gritaron, gritaron y solo así pasó el peligro.

𝋧 Este cuento se acabó y el viento se lo llevó y cuando lo vuelva a encontrar, lo volveré a contar.

Formemos nuevos cuentos

Estimado docente, usted puede utilizar los cuentos anteriores para formar nuevos cuentos, combinando el orden de numeración de manera secuencial de cada uno de los bloques de cuentos.

Es importante desarrollar la comprensión de lectura a través de la aplicación de las estrategias lectoras: antes, durante y después. No olvidando la construcción del aprendizaje que parte de la activación de conocimientos previos, para provocar curiosidad, dudas y deseo de aprender, lo que permite construir nuevos conocimientos de manera divertida y significativa. La combinación de los bloques de cuentos permite la construcción de muchos cuentos más. ¡Qué divertido, verdad!

Juguemos memoria

• Los niños y niñas se organizan en tres grupos, el docente pide a uno de los niños que sea el encargado de dirigir el juego, los demás participarán en el juego de memoria de la siguiente manera:

•• El docente entrega al encargado del grupo un juego de tarjetas para que las coloquen de tal forma que las imágenes queden hacia arriba.
El docente indica a los grupos formados que cada niño y niña memorice y recuerde la cantidad de imágenes posibles de las tarjetas, de inmediato el encargado de grupo y con la ayuda de los demás integrantes voltean las tarjetas, en este momento los niños y niñas uno por uno y por turnos describirán lo que contiene la tarjeta y la levanta para mostrar al resto del grupo, para comprobar si coincide la imagen que nombró.

••• Es importante realizar el juego de mesa las veces que sean necesarias para desarrollar, fortalecer y estimular la memoria visual de los niños y niñas, con este juego también se espera propiciar y alcanzar la participación activa, trabajo cooperativo y la importancia de la responsabilidad individual y colectiva.

Se sugiere aprovechar la actividad para ejercitar las habilidades de contar, seriar, comparar, clasificar, entre otras habilidades del pensamiento lógico.

Nota:

- Se sugiere evitar que hayan ganadores y perdedores para propiciar una autoestima sana en los niños y niñas, puesto que se quiere promover la convivencia e interacción armónica.
- Recuerde que los niños y niñas tienen la libertad de formar los cuentos que ellos desean, de esta manera cobra significancia para ellos y promueve su creatividad.
- El juego de mesa debe utilizarse como una herramienta pedagógica vinculada a la planificación de la clase para mediar los aprendizajes.
- Es importante identificar elementos importantes de las tarjetas como por ejemplo: las escenas de las frutas, es necesario investigar para ampliar los contenidos tanto declarativos, procedimentales, actitudinales y mediarlos pedagógicamente de acuerdo al nivel. Resaltar sus propiedades, diferencias, similitudes y la importancia de cuidar de la naturaleza para que crezcan según sus características.
- Que la evaluación sea el medio para aplicar la pedagogía del error, es decir que en el juego nadie se equivoca, todo es aprendizaje.

Lotería "Juego y aprendo con la numeración maya" para el área de Destrezas de Aprendizaje en la etapa de 6 años

Competencias	Indicadores de logro	Contenidos
1. Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos.	**Percepción** 1.1. Establece relaciones entre las sensaciones que perciben con objetos o imágenes del ambiente que lo rodea.	**Memoria visual** 1.3.1. Descripción del objeto que se ha suprimido de una serie de hasta cinco objetos previamente analizados.
3. Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo.	3.6. Establece la relación entre el número de elementos en un conjunto y el numeral que los representa.	**Concepto de número** 3.6.2. Asociación del número de objetos o ilustraciones con el numeral correspondiente.

Ministerio de Educación
Guatemala

DIGEBI
Por la Multi e Interculturalidad

Autoridades ministeriales

Oscar Hugo López Rivas
Ministro de Educación

Héctor Alejandro Canto Mejía
Viceministro Técnico de Educación

María Eugenia Barrios Robles de Mejía
Viceministra Administrativa de Educación

Daniel Domingo López
Viceministro de Educación Bilingüe e Intercultural

José Inocente Moreno Cámbara
Viceministro de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa

Carlos Jacinto Coz
Director General de Educación Bilingüe Intercultural -DIGEBI-

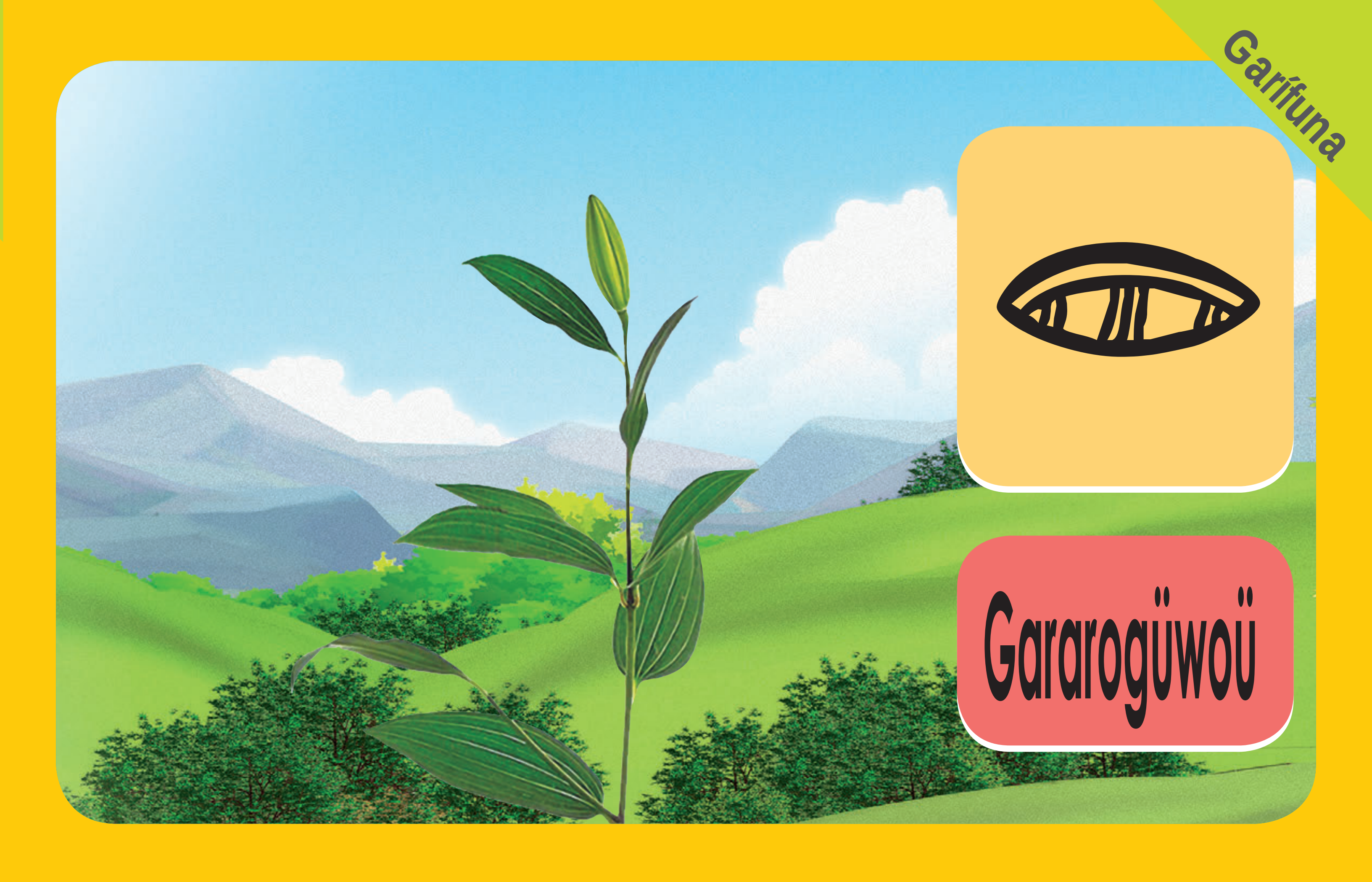
Rómulo Xicay Ajuchan
Subdirector de Educación Bilingüe Intercultural

Equipo técnico de edición:

Producción: Lilian Carolina Colop y Manuel Ricardo Ixmatá
Editora: Lisbeth Etelvina Son Simón
Diseño y diagramación: Lisbeth Etelvina Son Simón
Ilustración: Banco de imágenes de Digebi
Coordinación de la edición y reproducción: Departamento de materiales educativos bilingües de DIGEBI -2017-

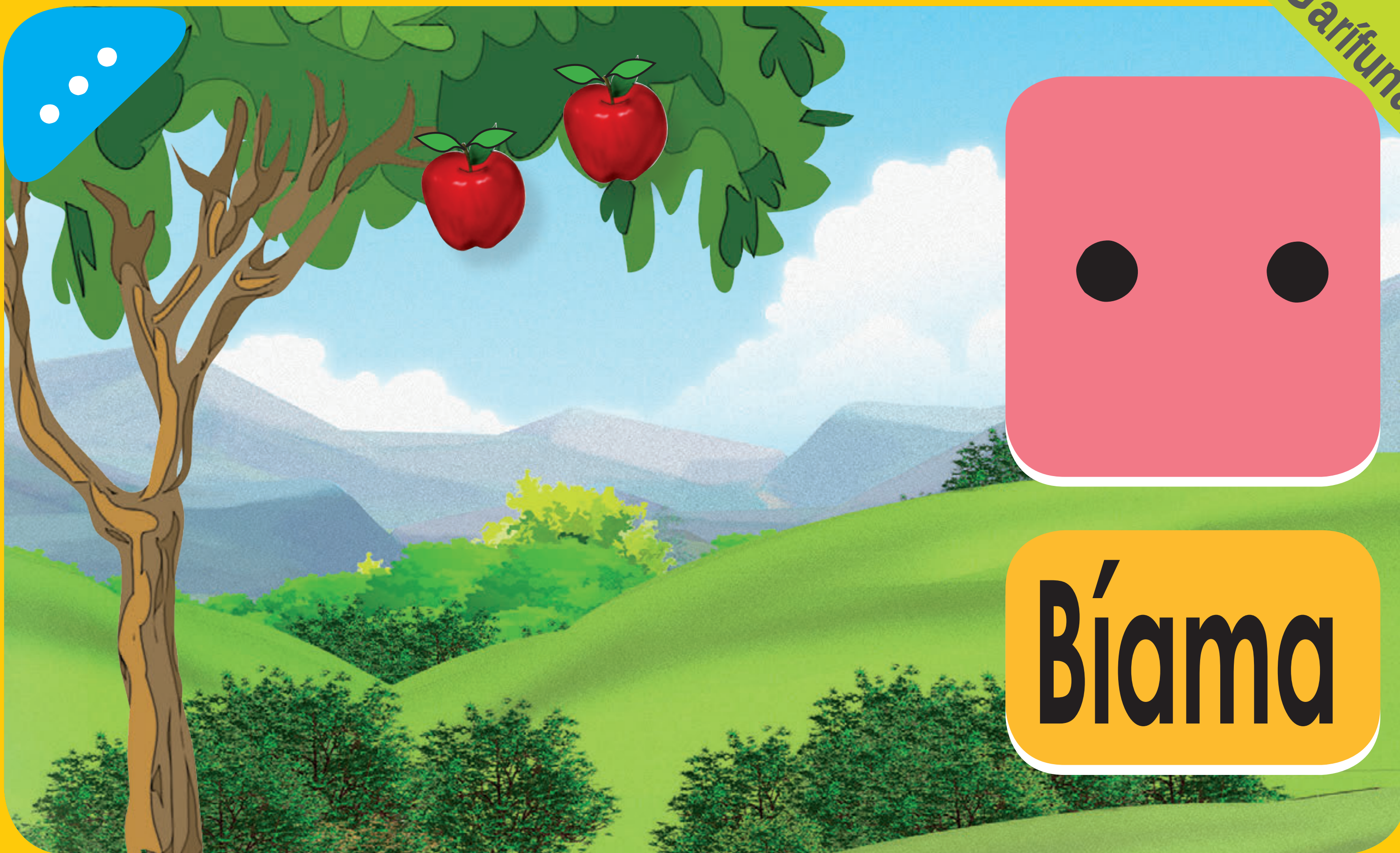
Agradecimiento especial a las comunidades lingüísticas de la Academia de Lenguas Mayas, así como a las comunidades Xinka y Garífuna por facilitar las adaptaciones de numeración en cada idioma.

Distribución gratuita

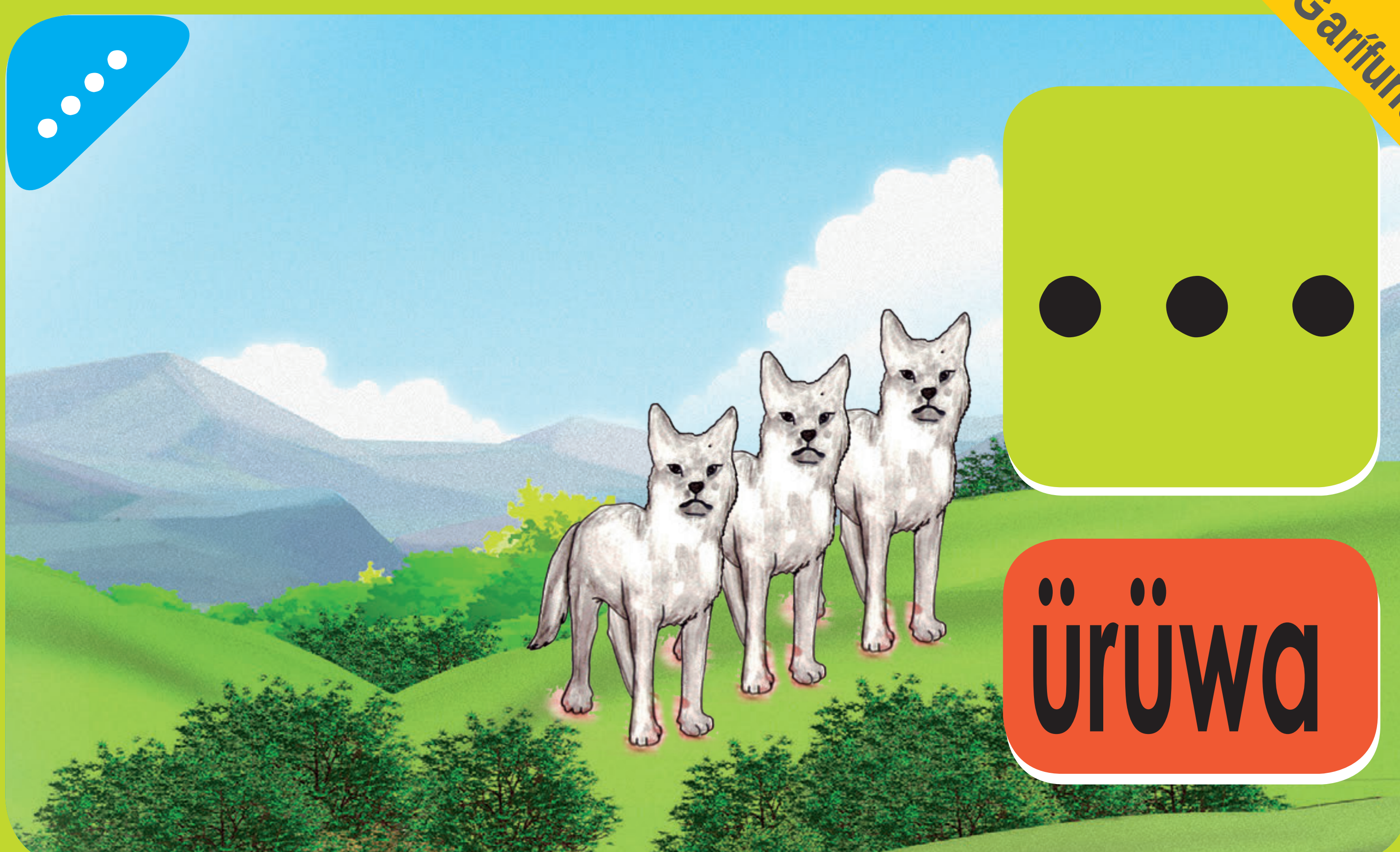

Garífuna
Gararogüwoü


Garífuna
Aban

Garífuna



Garífuna





Garífuna

Gádürü



Garífuna

Seingü


Garífuna
Sisi

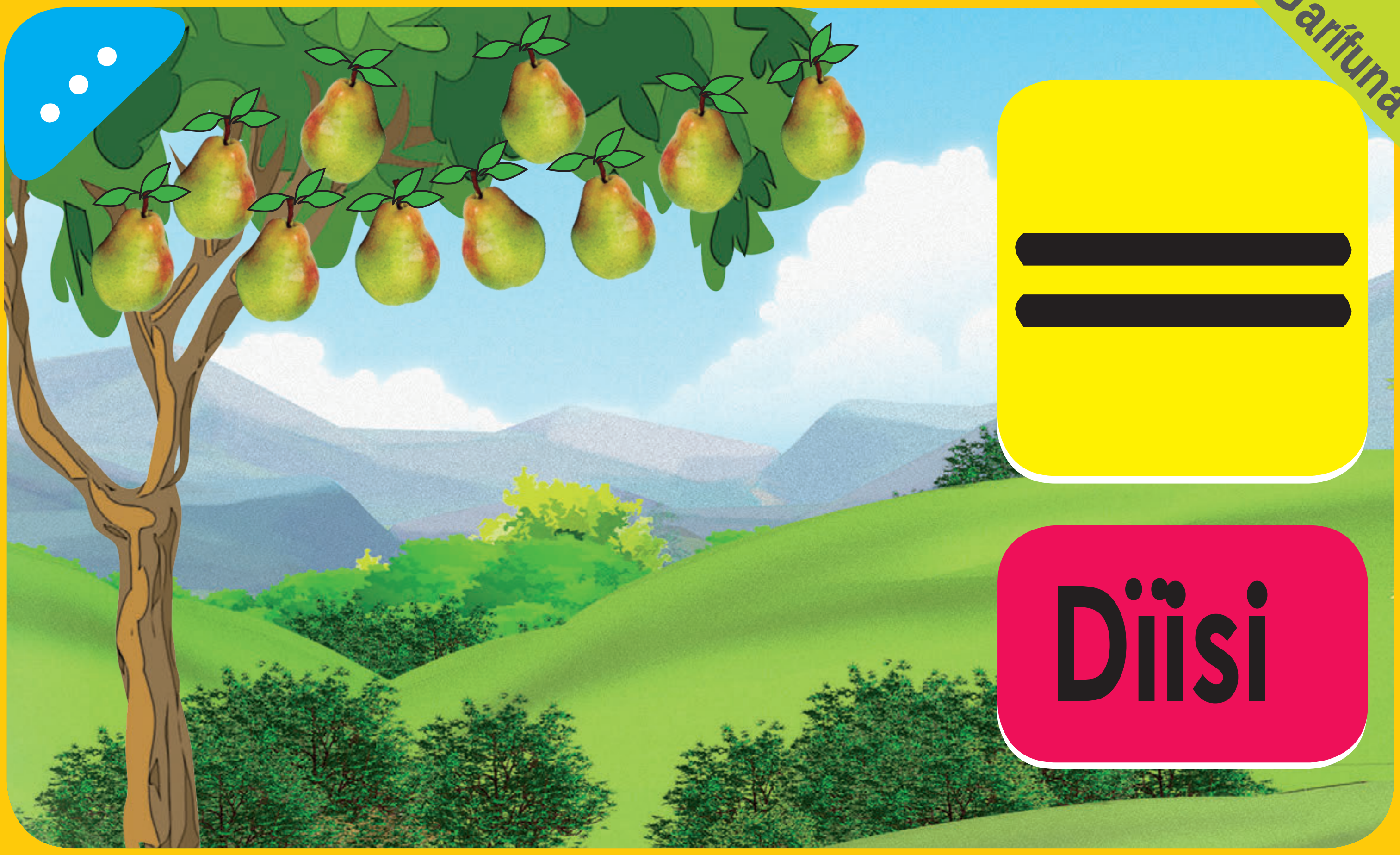

Garífuna
Sedü

Garífuna

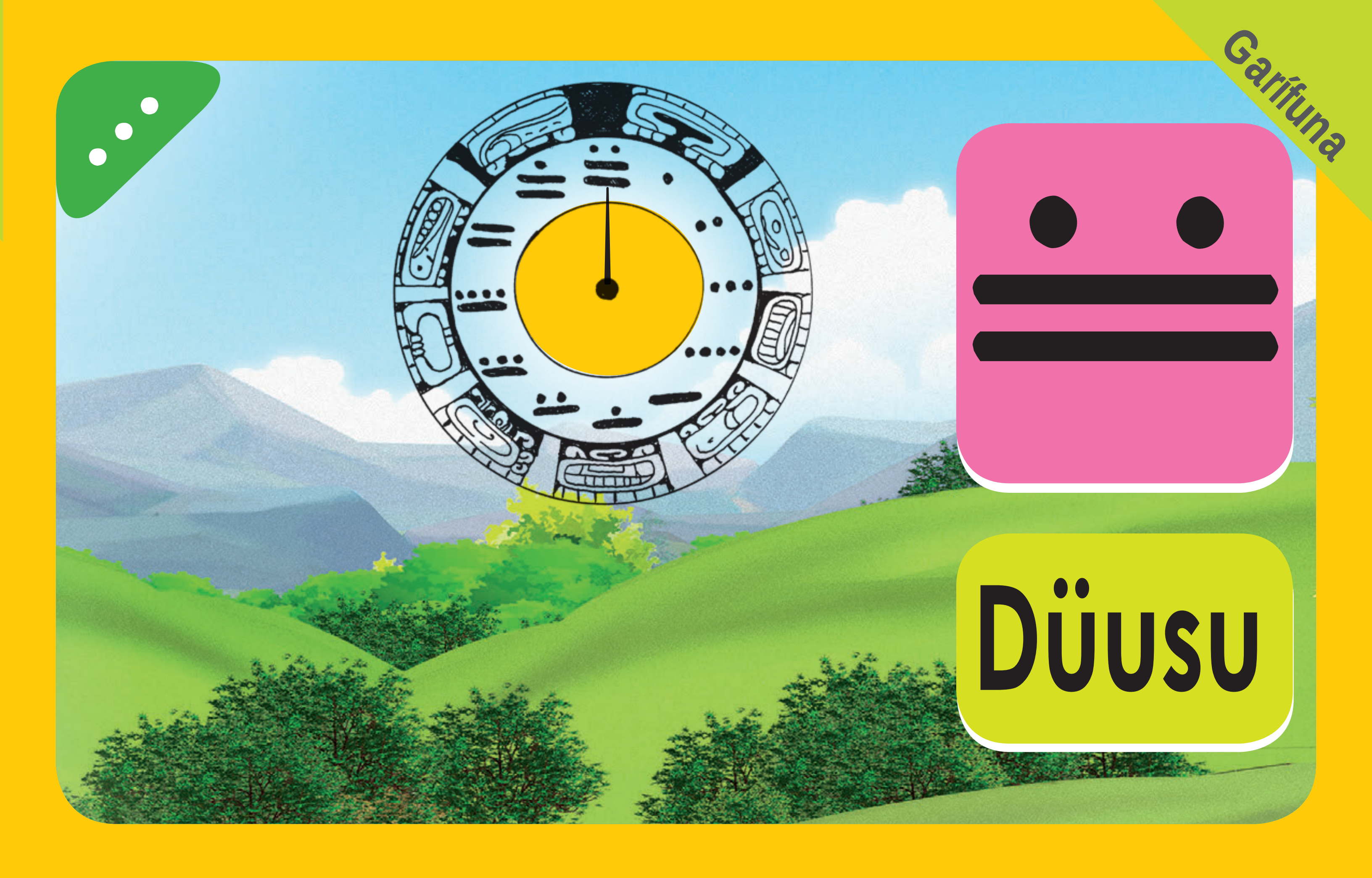


Garífuna



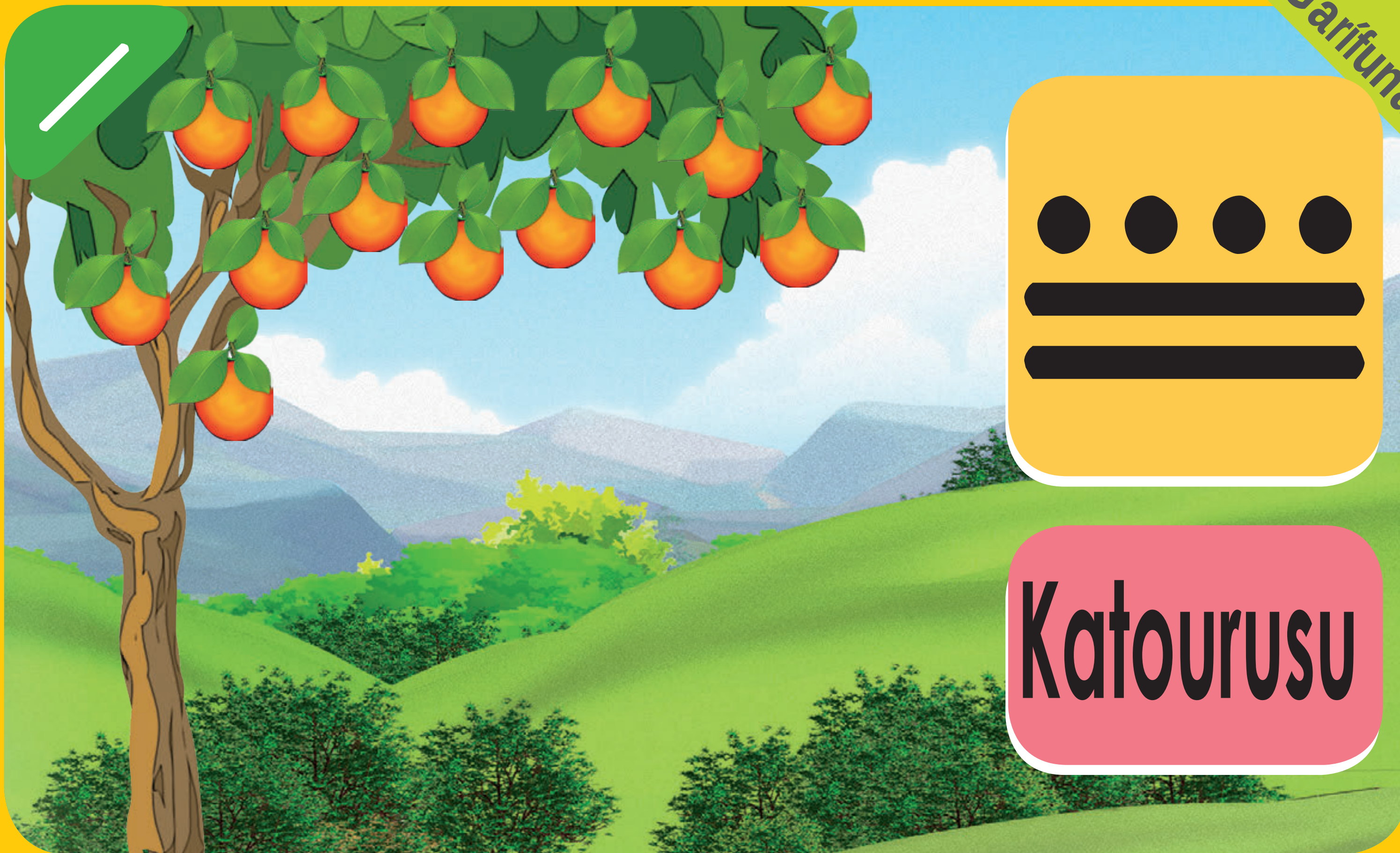

Diïsi


Unsu


Garífuna
Düusu


Garífuna
Tareisi

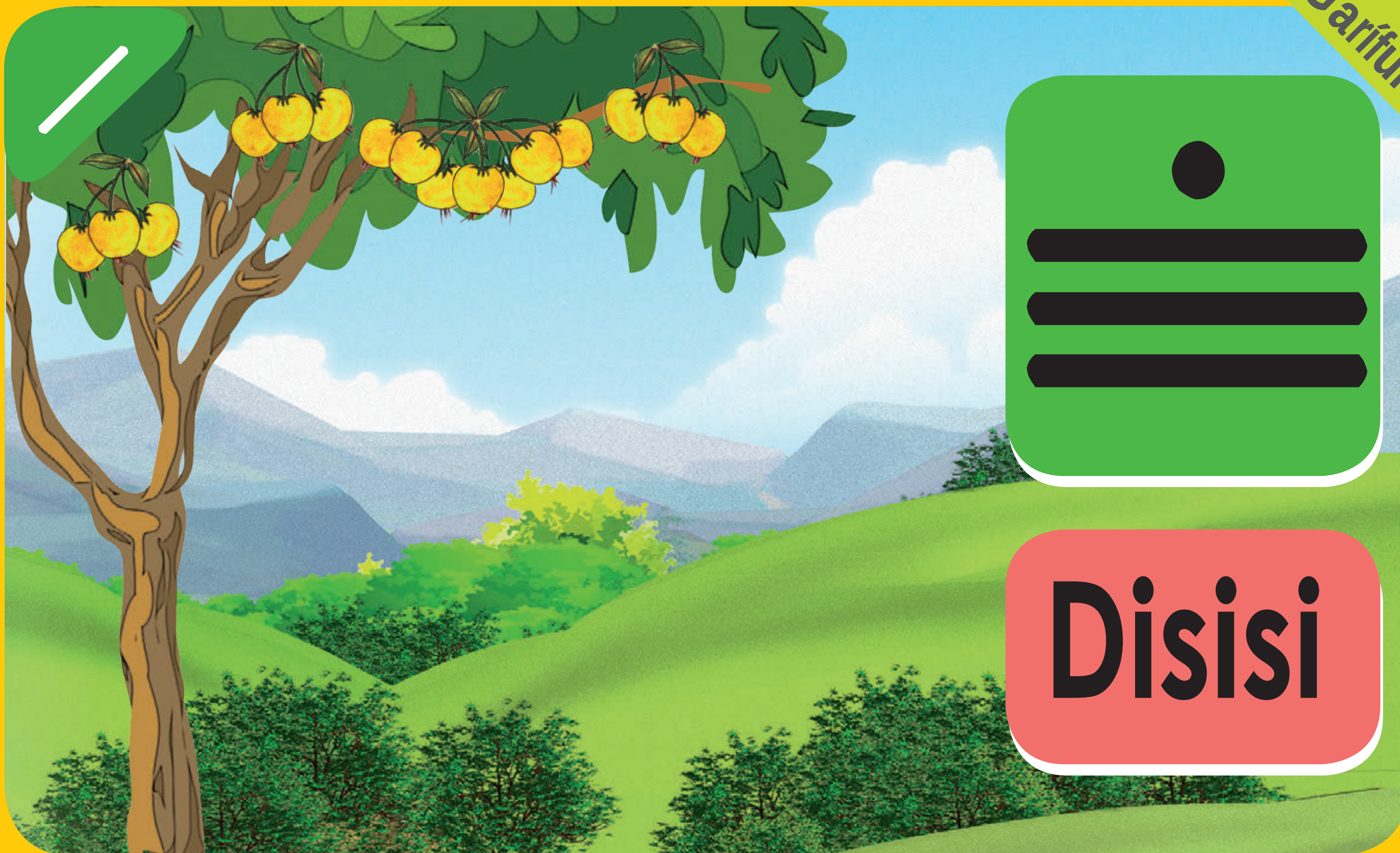
Garífuna



Garífuna



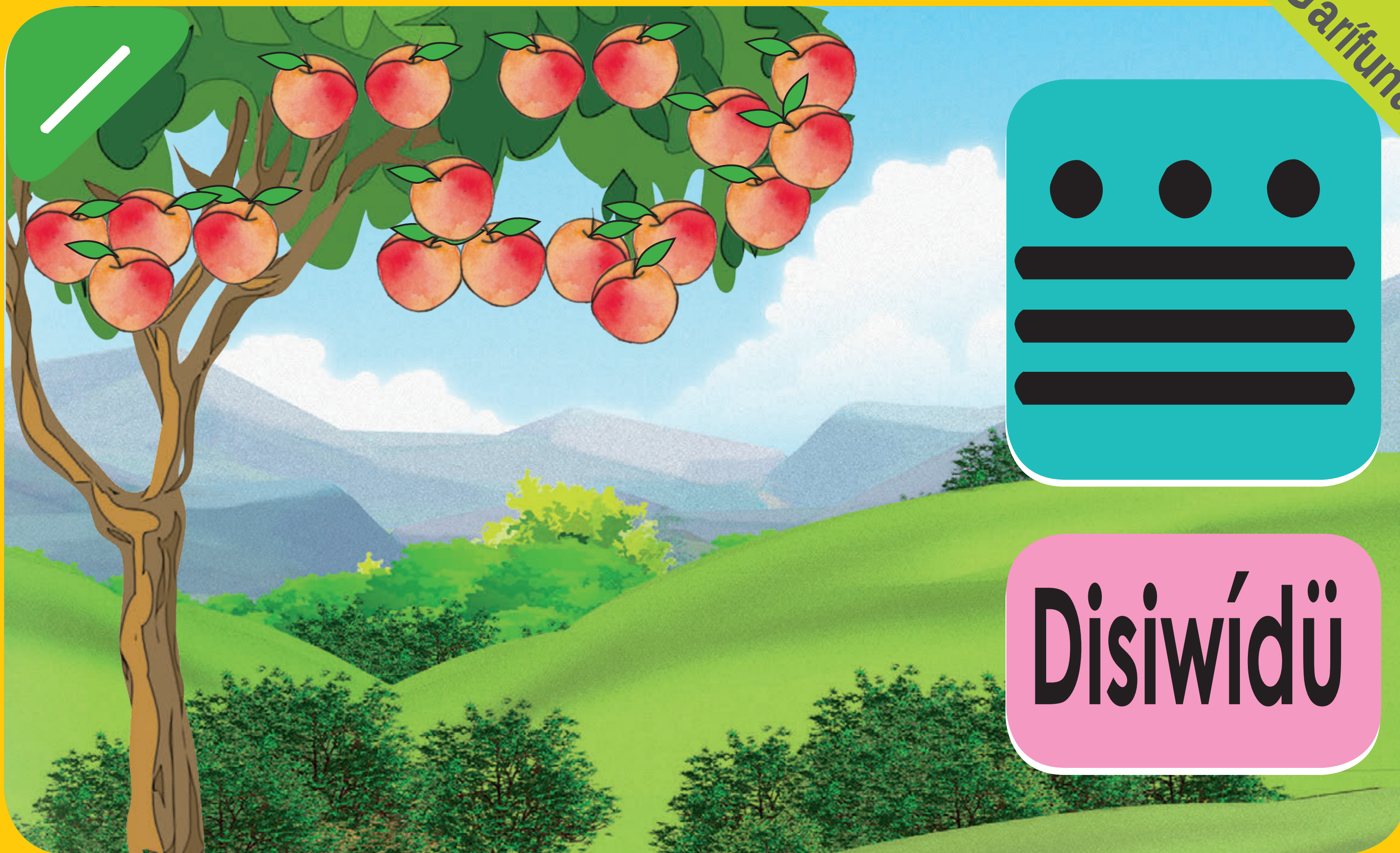
Garífuna



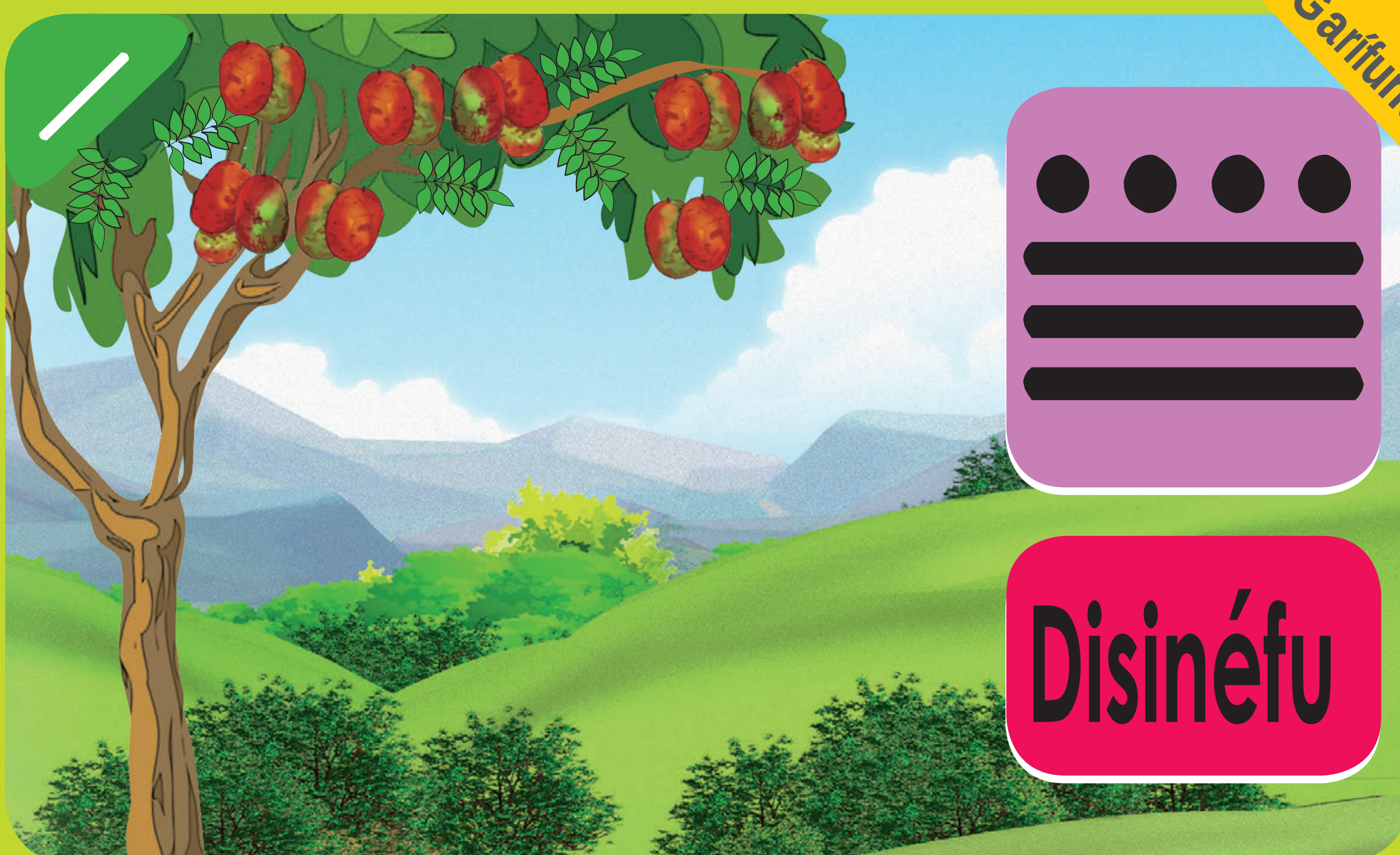
Garífuna



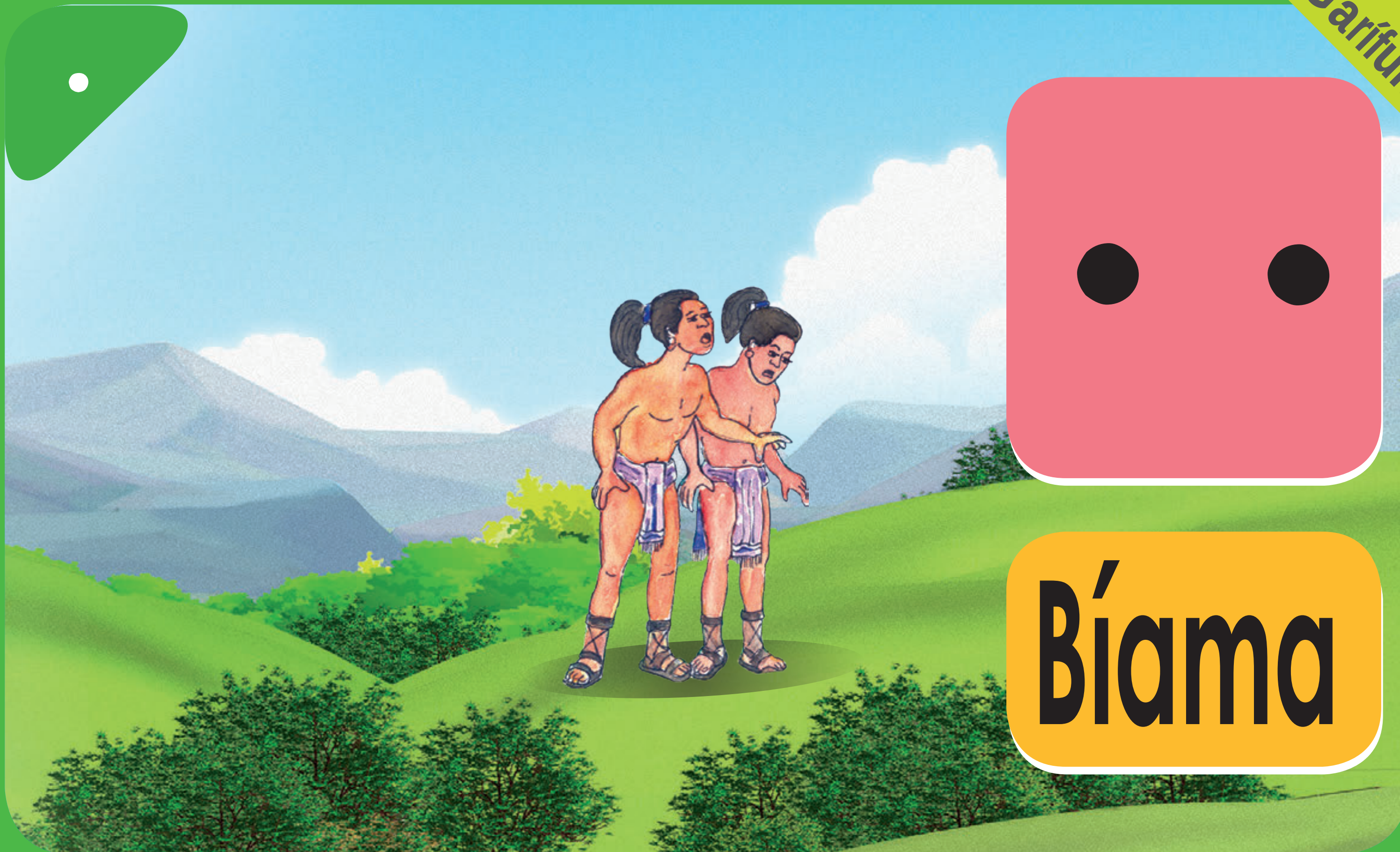
Garífuna



Garífuna

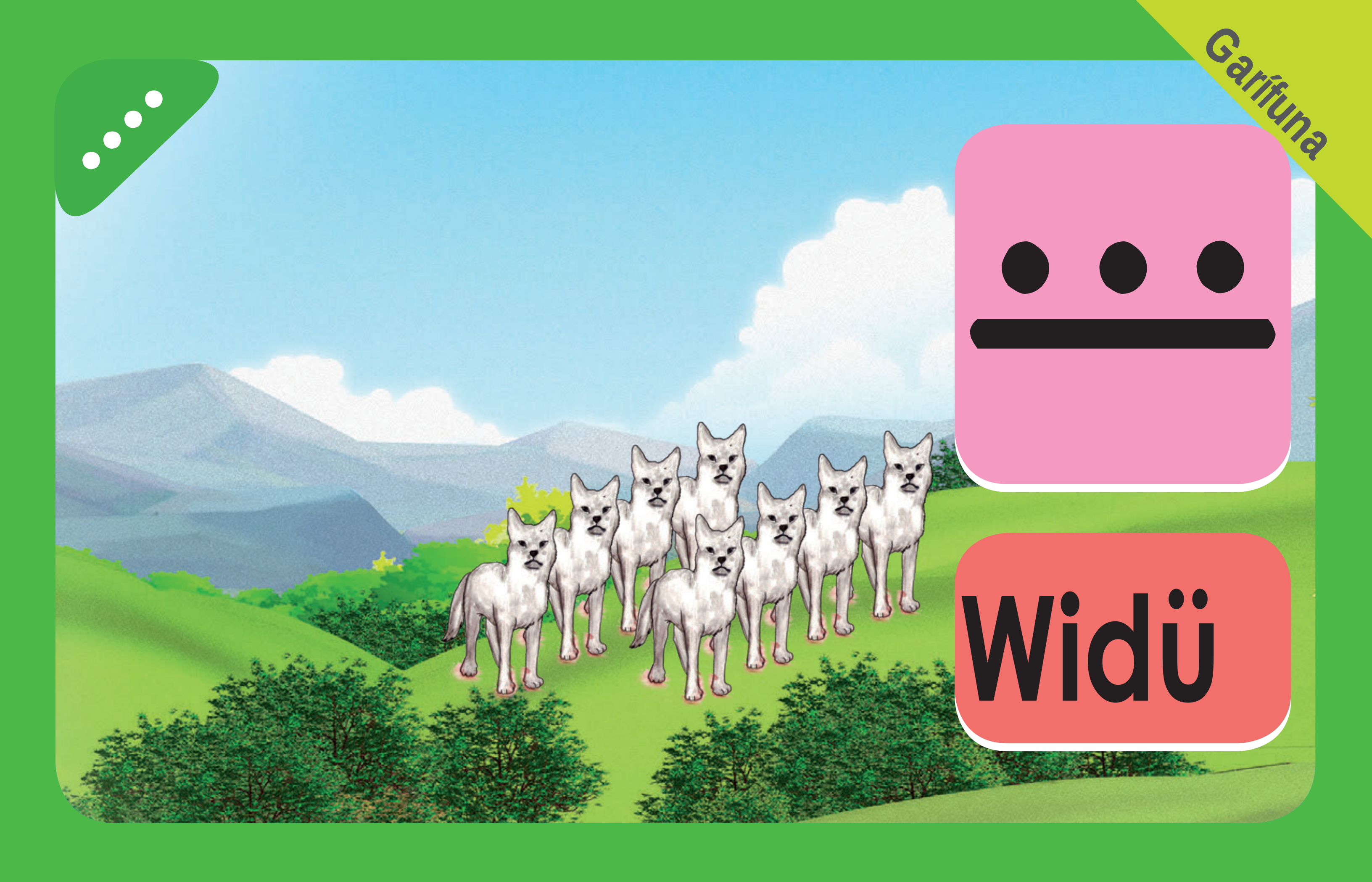


Garífuna



Garífuna




Garífuna
Widü


Garífuna
Aban


Garífuna
Aban


Garífuna
Disinéfu

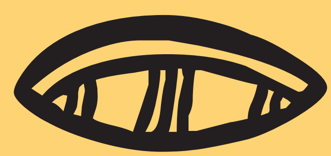
Garífuna



Aban

Garífuna





Gararogüwoü


Garífuna
Disiwídü


Gádürü

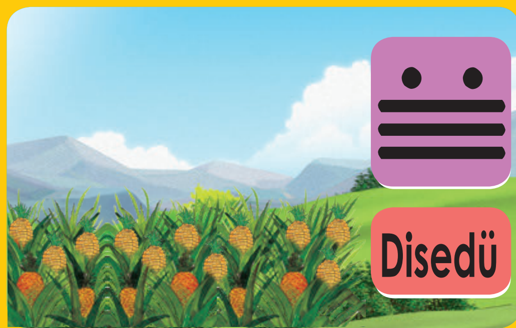
Disinéfu

Gararogüwoü

Sisi

Unsu

ürüwa

Nefu

Disedü

Keinsi

Disedü

Keinsi

Aban

Nefu

Gararogüwoü

Sisi

Unsu

Disiwídü

Gádürü


ürüwa

Nefu

Disedü

Keinsi

Aban

Nefu

Gádürü

Unsu

Sisi

Keinsi

Gádürü

Disinéfu

Gararogüwoü

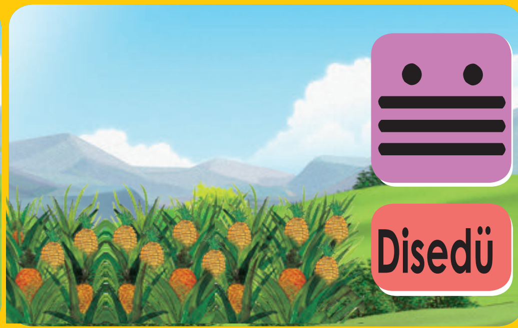
Sisi

Unsu

Gádürü

Nefu

Disedü


Nefu

Disedü

Keinsi

Aban

Disinéfu

Gararogüwoü

Widü

Unsu

ürüwa

Aban

ürüwa

Nefu

Sedü

Keinsi

Aban

Gádürü

Gararogüwoü

Sisi


Sisi

Unsu

ürüwa

Disiwídü

Disedü

Keinsi

Gádürü

Gararogüwoü

Disinéfu

Disinéfu

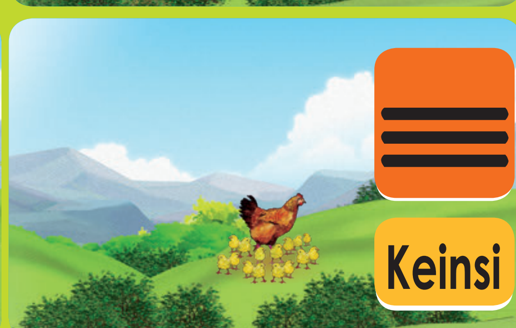
Gararogüwoü

Sisi

Unsu

ürüwa

Disinéfu

Gádürü

Keinsi

Aban


Keinsi


Aban

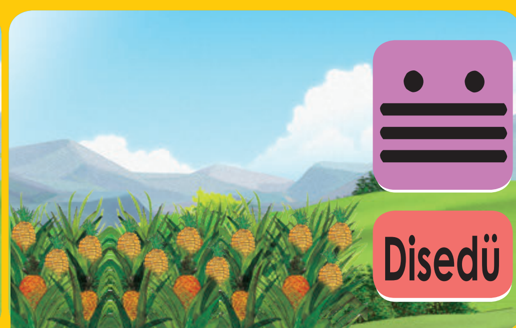

Disinéfu


Gararogüwoü


Sisi


Disiwídü


Gádürü

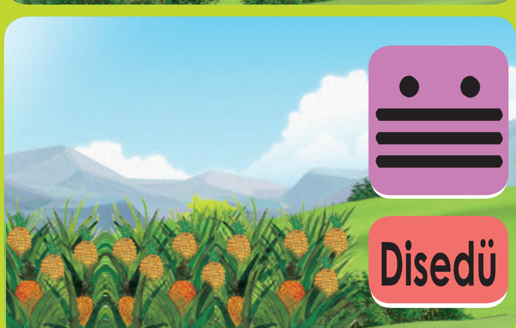

Disedü

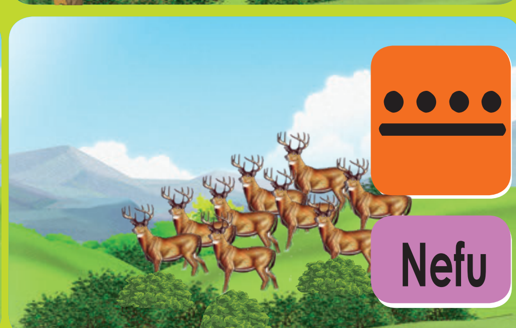

Nefu


Gararogüwoü


Sisi


Unsu


Disedü


Nefu


ürüwa


Keinsi


Disiwídü


Disinéfu


Aban

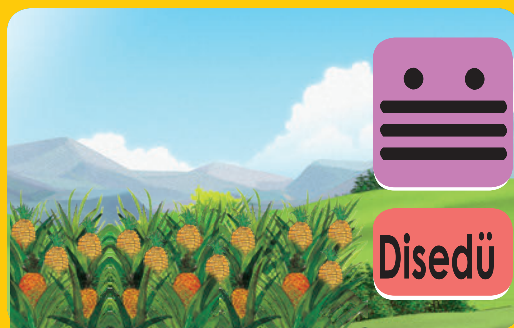
Disinéfu

Gararogüwoü

Sisi

Unsu

ürüwa

Nefu

Disedü

Gádürü

Seingü

Dïisi

Disisi

Tareisi

Sedü

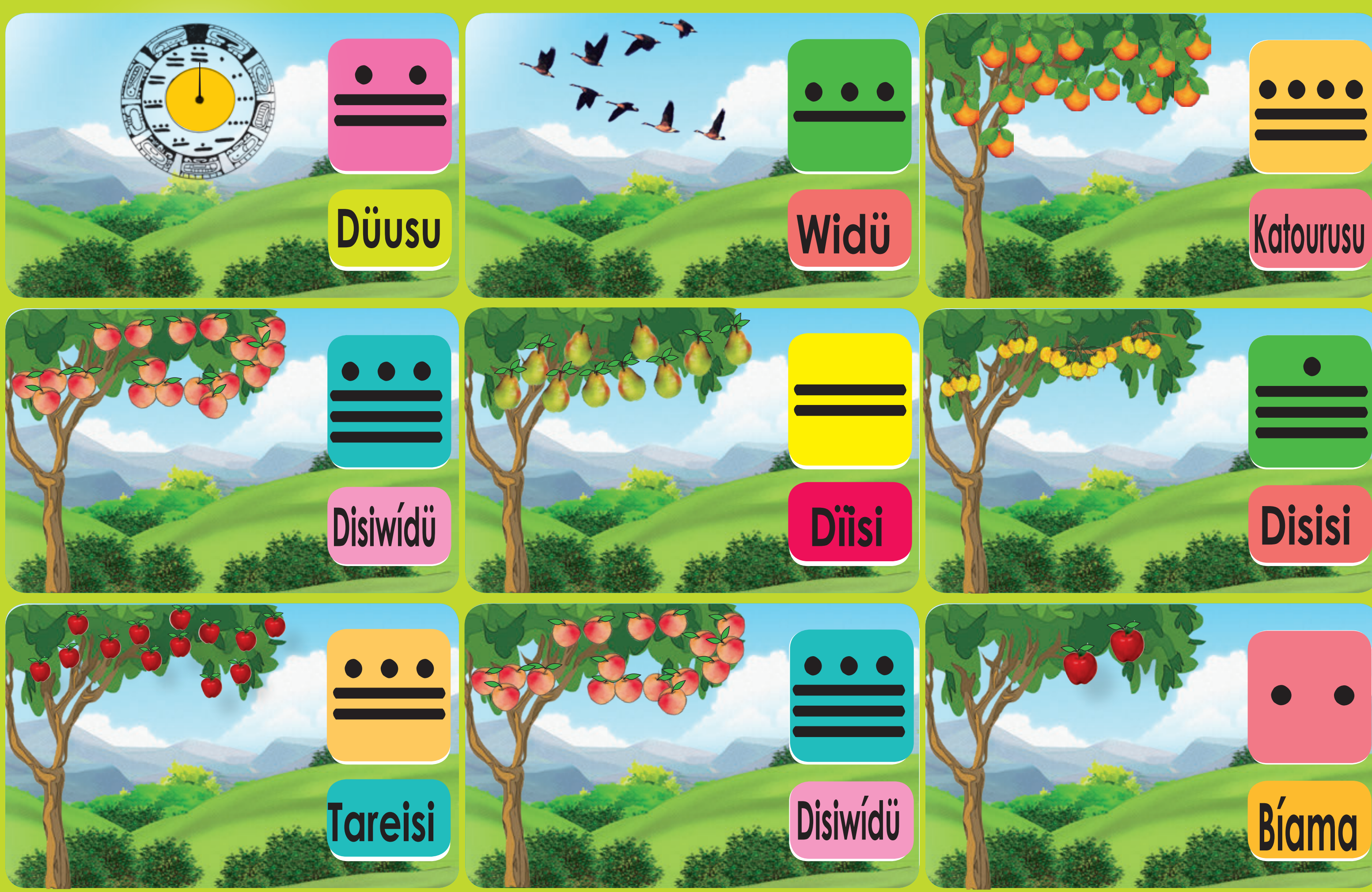
Disiwídü

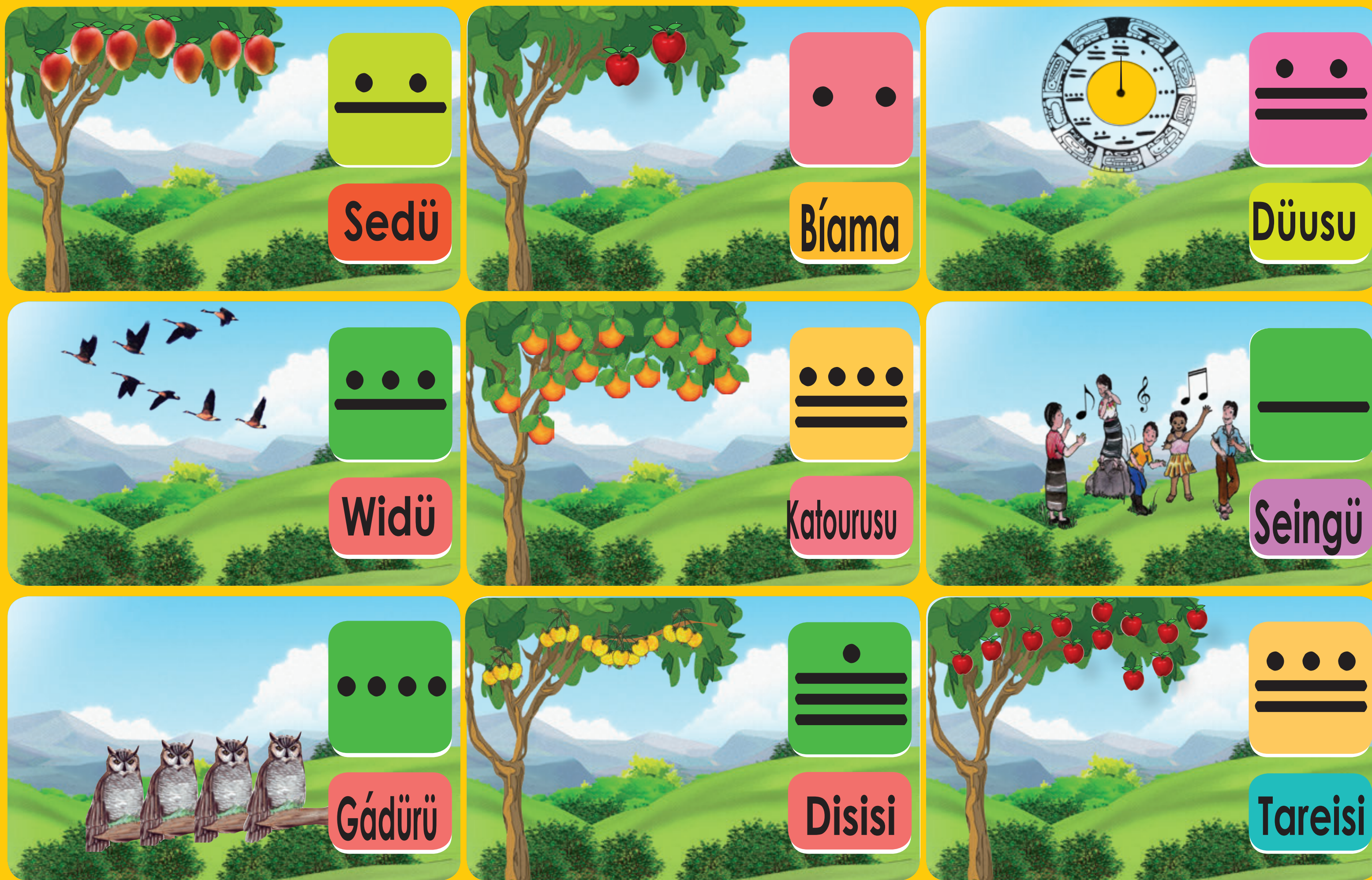
Düusu

Widü

Katourusu


Katourusu
Seingü
Dïïsi
Disiwídü
Gádürü
Sedü
Bíama
Düusu
Widü


Düusu
Widü
Katourusu
Disiwídü
Dïïsi
Disisi
Tareisi
Disiwídü
Bíama


Sedü
Bíama
Düusu
Widü
Katourusu
Seingü
Gádürü
Disisi
Tareisi


Widü
Katourusu
Seingü
Dïisi
Disisi
Tareisi
Sedü
Gádürü
Düusu

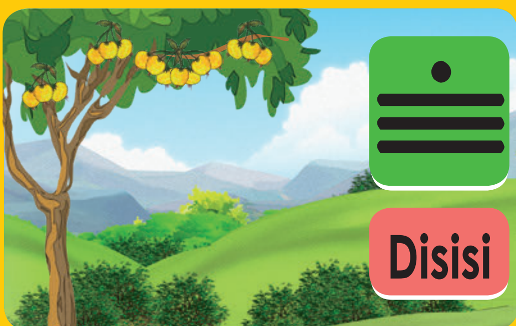

Gádürü

Disinéfu

Widü

Katourusu

Disiwídü

Dïïsi

Disisi

Tareisi

Sedü

Tareisi

Sedü

Bíama

Düusu

Widü

Katourusu

Seingü

Dïïsi

Gádürü